

Ce magazine est totalement indépendant de Nintendo

N64 Player

Tous les jeux
Nintendo 64

Des N64*
à gagner

Les codes secrets
Turok, Doom 64, ISS 64...

Les
plans complets de
Super Mario 64



CADEAU
LE POSTER
GÉANT

30^F

ISSN : en cours 219 FB 9 FS 210 FL 6.95 \$C

L 5301 - 1 - 30,00 F - RD



Octobre/Novembre 1997

GT passe à l'action

DOOM 64

Le jeu de la décennie dans une version inédite

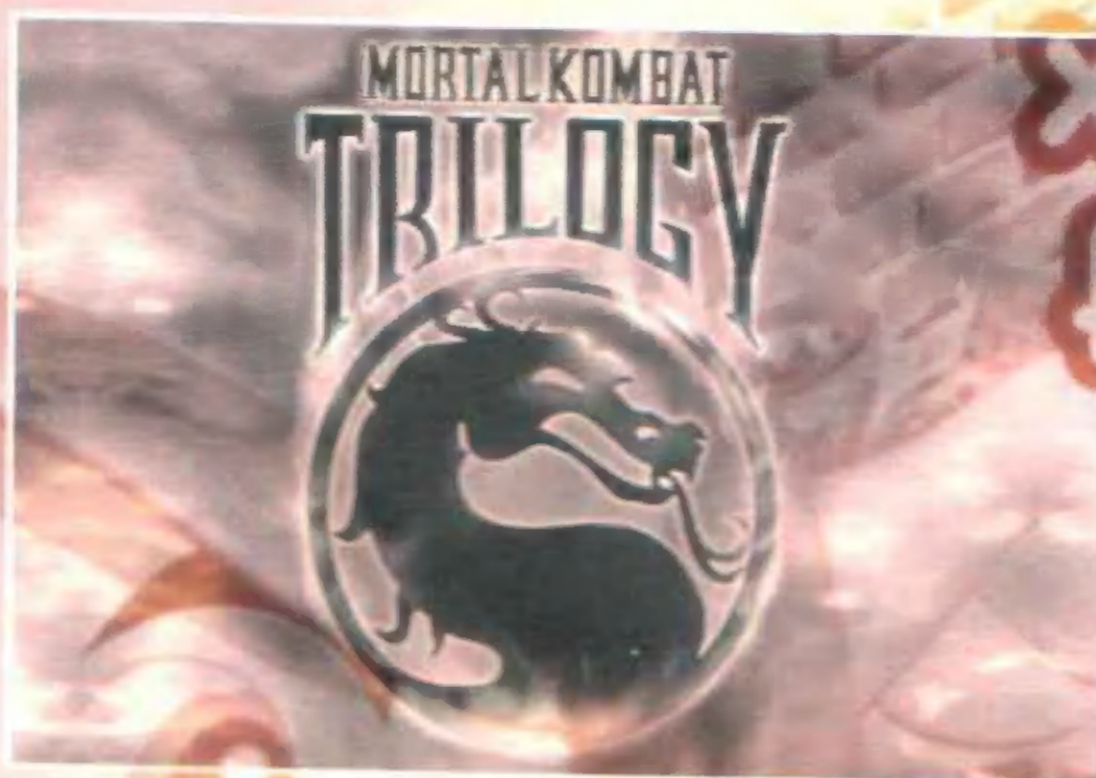
- Nouvelles armes, nouveaux monstres
- Décors et niveaux inédits



MORTAL KOMBAT TRILOGY

Un fabuleux concentré de la saga

- 32 personnages de la saga mythique
- Tous les boss, coups secrets et mouvements spéciaux



HEXEN 64

Angoisse, violence et magie en 3D

- Un univers médiéval fantastique angoissant
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané



NBA HANGTIME

Le 1^{er} jeu de basket sur la N64

- Les plus grandes stars de la NBA font leur show
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané



GT Interactive Software et Nintendo 64 sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.

sur NINTENDO 64 !



DUKE NUKEM 64

Il est de retour et ça va faire mal !

- Nouveaux Boss, nouvelles armes
- Niveaux inédits
- Option 4 joueurs détonnante



SAN FRANCISCO RUSH

La meilleure des courses d'arcade sur N64

- Une multitude de voitures
- Des circuits ultra-réalistes



WARGODS

Le 1^{er} jeu de combat 3D sur N64

- Une multitude de coups sanglants
- Maîtrisez les pouvoirs des dieux



WAYNE GRETZKY HOCKEY

Le 1^{er} jeu de hockey sur N64

- Toutes les stars du hockey
- Mode arcade ou simulation
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

<http://www.gtinteractive.com>

 GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

Elle sera peut-être à vous !

**JOUEZ
AVEC
TEE-TEE WA
ET GAGNEZ UNE
NINTENDO 64
PAR SEMAINE !**



Le Tee-Tee Wa

est une créature qui vit dans votre Minitel.
A vous de le nourrir, de le soigner, de le laver...
Serez-vous là quand il aura besoin de vous ?

36.15
Player One
Les meilleurs
atouts pour
gagner



Du 15 septembre au 15 novembre 1997

SUPER 64 MARIO

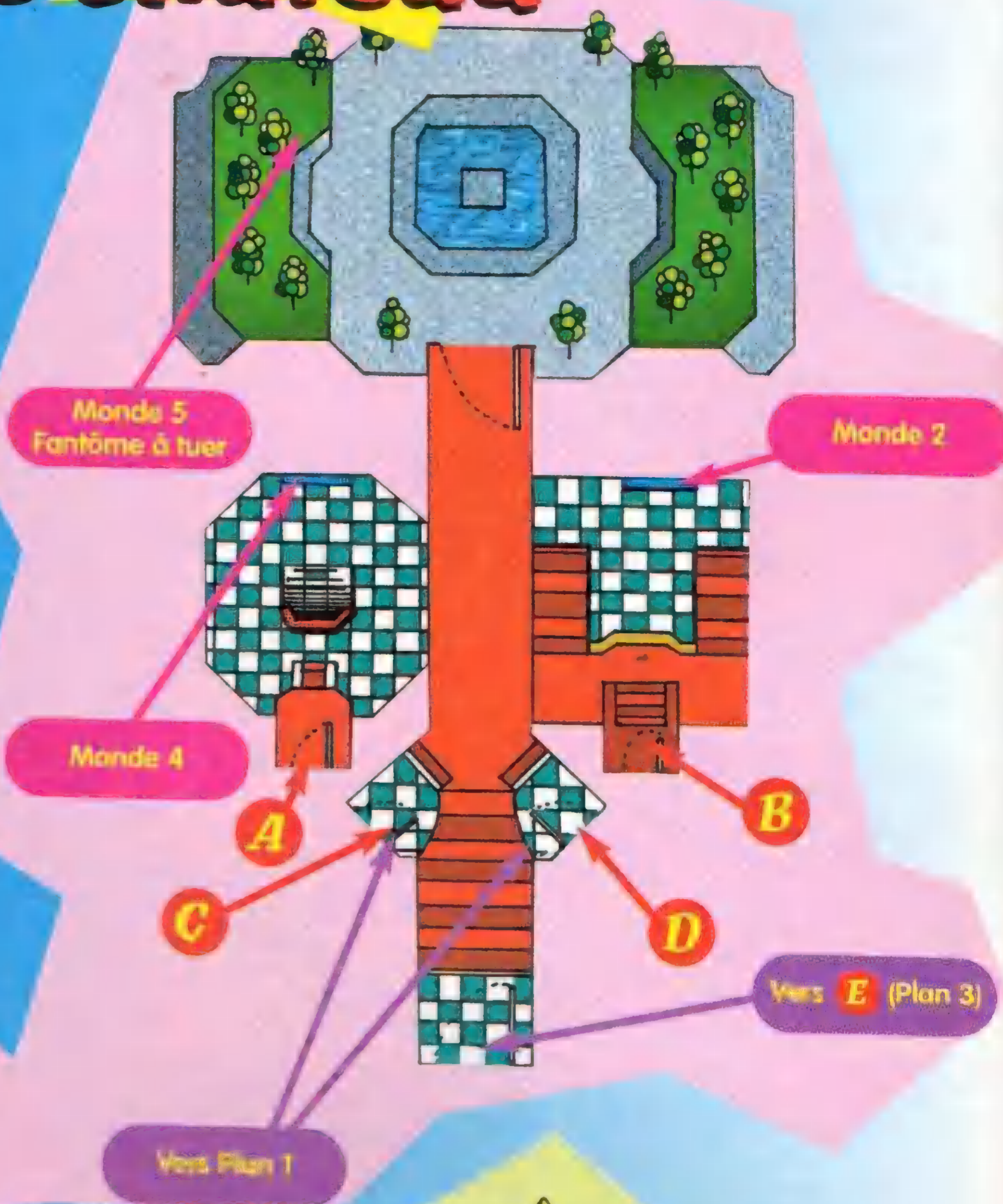
Mario, que cela te plaise ou non, nous avons décidé de sortir les plans complets de ton nouveau jeu. Inutile de bouder, pense plutôt à tes fans qui trouveront pour chaque niveau des explications précises, particulièrement détaillées pour les passages délicats. Bref, de quoi les aider à vaincre les nombreuses difficultés qui parsèment ton fabuleux jeu de plate-forme. Allez, ne fais pas la tronche, on t'a suffisamment attendu !



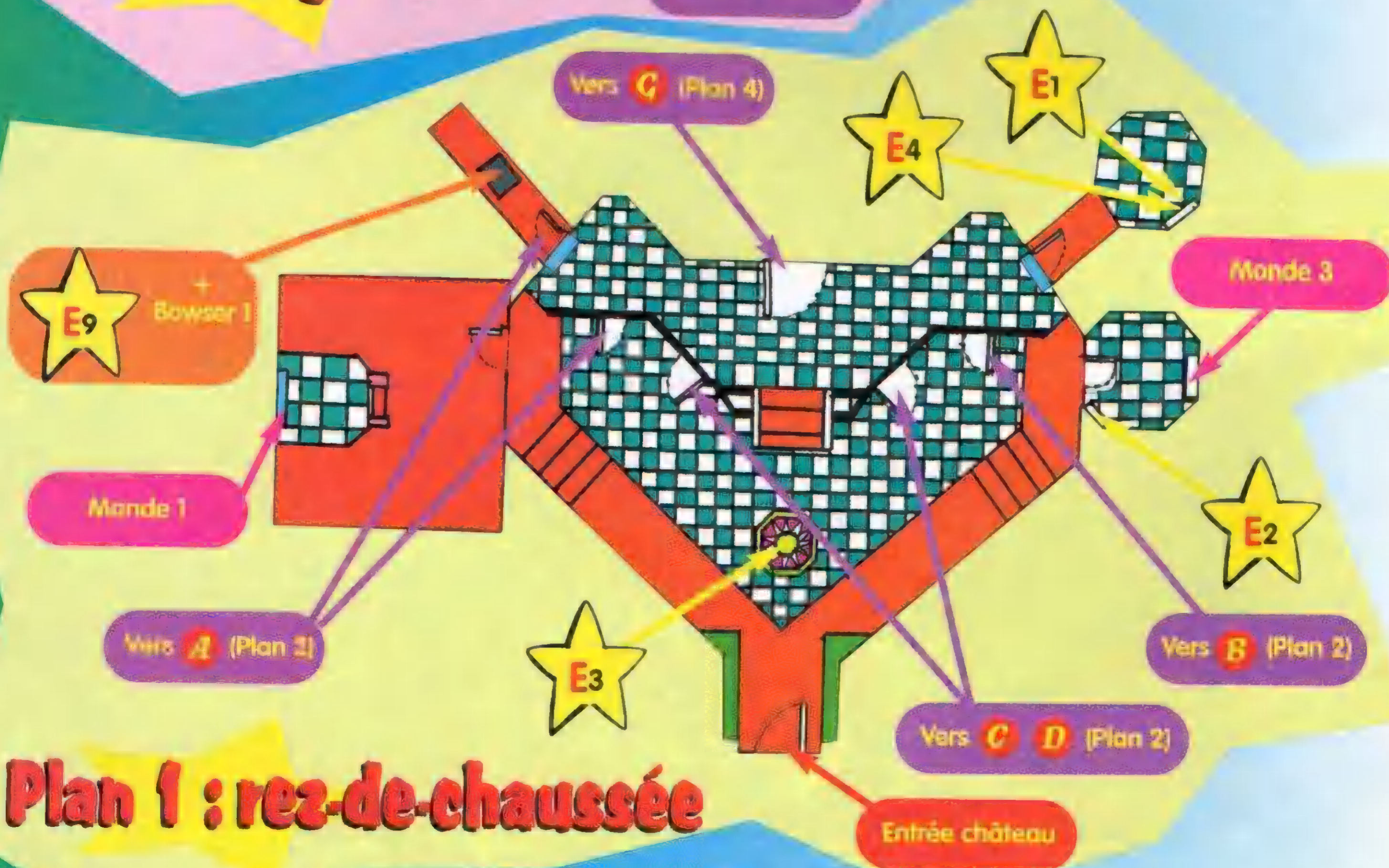
N64 PLAN

Le château

Avant de vous plonger dans les plans des mondes, voici ceux des différents étages du château. Nous vous avons préparé la liste des quinze étoiles Extra que l'on découvre en explorant ce château. Elles s'obtiennent en dehors des mondes. Bonne recherche et bon courage !



Plan 2 : jardin



Plan 1 : rez-de-chaussée

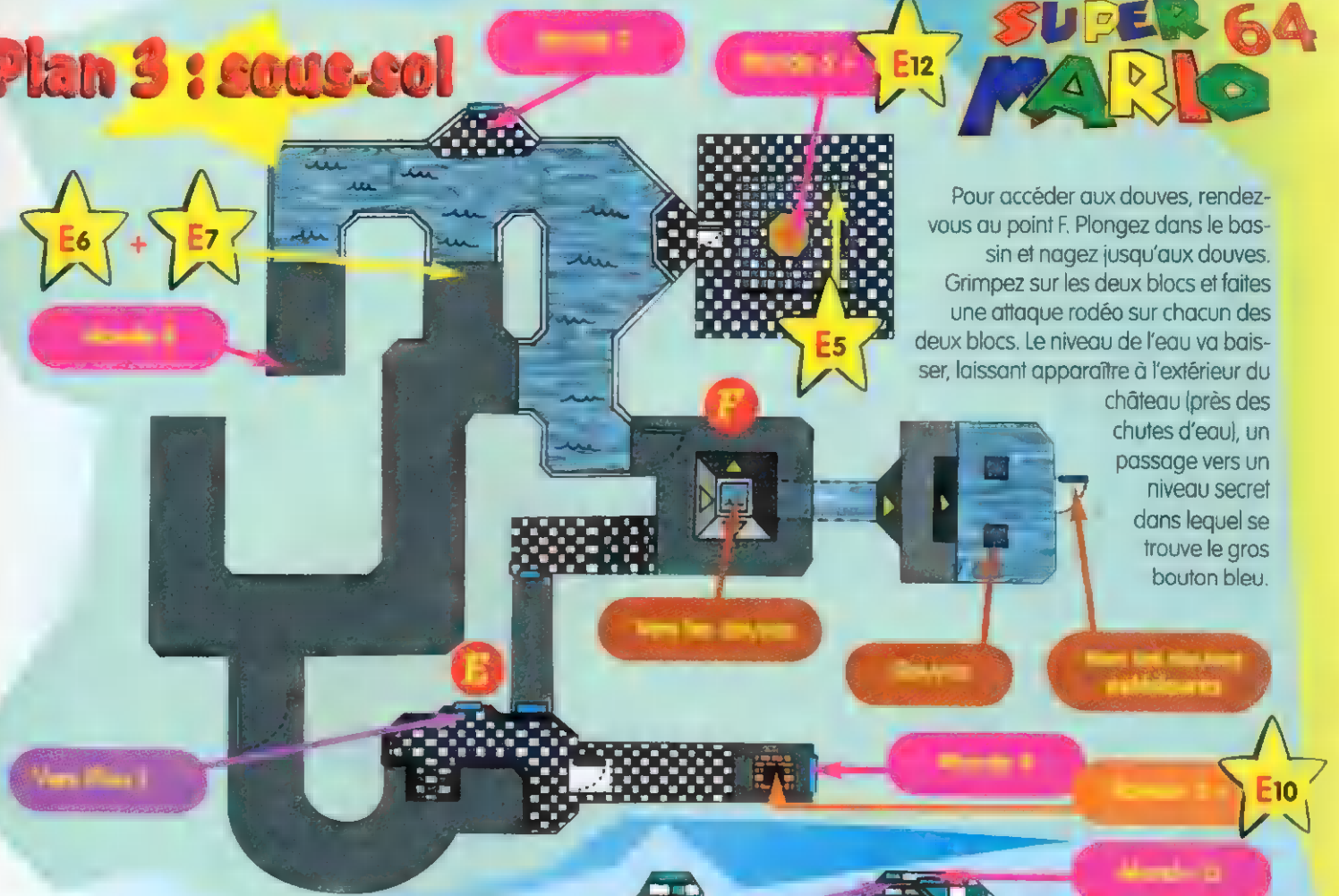
Plan 3 : sous-sol

SUPER 64
MARIO

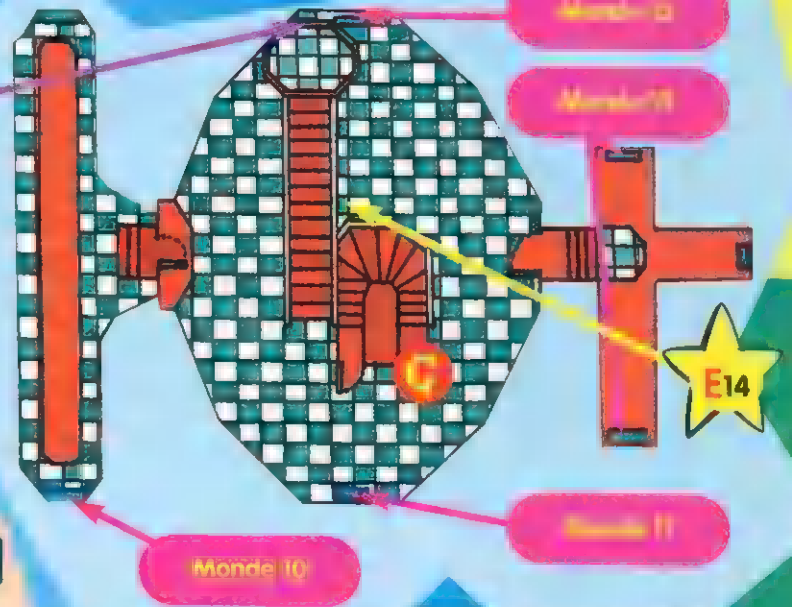
E6 + E7

E12

Pour accéder aux douves, rendez-vous au point F. Plongez dans le bassin et nagez jusqu'aux douves. Grimpez sur les deux blocs et faites une attaque rodéo sur chacun des deux blocs. Le niveau de l'eau va baisser, laissant apparaître à l'extérieur du château (près des chutes d'eau), un passage vers un niveau secret dans lequel se trouve le gros bouton bleu.



Plan 4 : 1^{er} étage



Plan 5 : 2^e étage

E8

E11

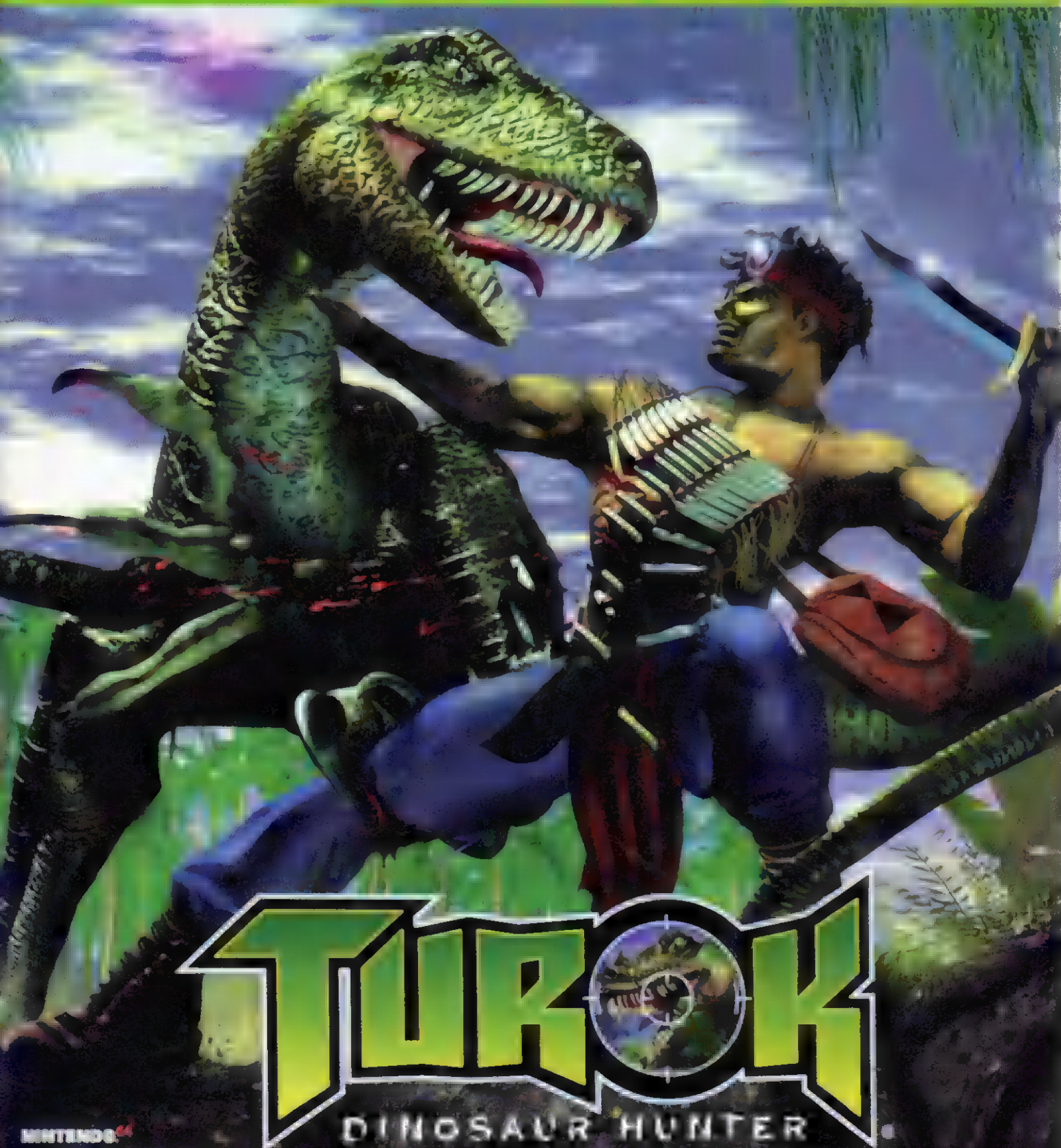
- Accès au monde X
- Accès au Bowser X
- Accès au Plan X
- Accès aux douves
- Départ
- Etoile Extra

« Le plus beau jeu existant actuellement sur une console de jeu... » CONSOLES + ● 96%

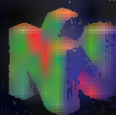
« Un titre indispensable, c'est clair ! » JOYPAD ● 96%

« Le plus beau doom-like toutes consoles confondues. » GAMEPLAY ● 90%

« Turok enterre Tomb Raider. » CD CONSOLES ● *****OR



NINTENDO 64



ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
© 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. TUROK DYNAMAN HUNTER
© 1997 ACCLAIM GAMES, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.
NINTENDO 64 AND THE 64-BIT LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC.
© 1997 NINTENDO OF AMERICA, INC.

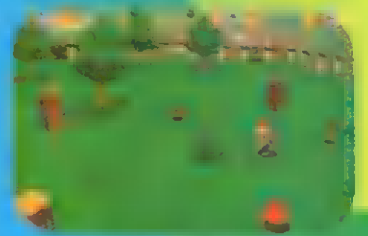
Acclaim

Voici les photos vous permettant de repérer les huit pièces rouges. Aucune difficulté particulière ne vous attend pour les récupérer. Quant à l'étoile, elle apparaît au centre des quatre petits piliers de bois.



Un conseil : pour prendre cette étoile sans trop galérer, récupérez d'abord dix

étoiles en visitant d'autres mondes puis allez activer le gros bouton rouge (voir bloc rouge dans chapitre Généralités). Utilisez le canon 2 pour atterrir sur la plate-forme suspendue où se trouve un arbre, le canon 3 et le bloc rouge contenant la casquette ailée. Prenez la casquette ailée puis rentrez dans le canon 3. Visez le centre du cercle de pièces jaunes : il faudra voler et traverser cinq cercles de pièces jaunes pour faire apparaître la cinquième étoile près des quatre petits piliers de bois, où vous aurez précédemment ramassé la quatrième étoile.





Forteresse de Womp

N'est-il pas magnifique ce niveau, avec ses couleurs éclatantes, sa charmante petite piscine et son baptême de l'air, offert en prime ? Une partie de plaisir...



Pour atteindre les plates-formes qui lévitent, faites tomber la planche de bois qui se trouve en haut du niveau (impossible si vous sélectionnez l'étoile 1 à l'entrée du niveau), en la frappant, puis en sautant et en la frappant à nouveau pendant qu'elle vacille. Un saut en longueur peut aussi vous aider à franchir le précipice, mais ce n'est pas très prudent...

Petites généralités



Le téléporteur... pour les joueurs pressés uniquement.



On peut éviter d'emprunter ce passage périlleux où des pierres (sortant du mur) tentent de pousser le joueur dans le vide. Pour cela montez, dès le début, vers la piscine à l'aide d'un double saut pour vous agripper au bord, puis courez sur le muret pour progresser vers le haut.



Battez le boss se trouvant tout en haut du niveau. Mettez-vous devant lui, et esquivez-le par le côté dès qu'il s'immobilise. Sautez alors au-dessus de son dos et effectuez une attaque rodéo en enfonçant la gâchette. Répétez l'opération deux autres fois.



Il suffit de gagner une nouvelle fois le toit du niveau, sur lequel une tour est apparue, remplaçant le boss défait lors du gain de la première étoile. Un conseil : en gravissant la tour finale, utilisez les boutons jaunes (changement de vues) pour vous aider lors des sauts.

SUPER 64 MARIO



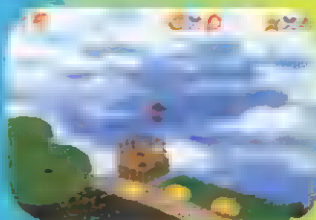
Grimpez dans l'arbre qui se trouve au départ : un hibou en sort. Descendez de l'arbre et placez-vous sous le rapace en vous aidant de son ombre, puis sautez et laissez le bouton de saut enfoncé. C'est parti pour un baptême de l'air ! L'oiseau va d'abord vous emmener tout en haut du niveau avant de redescendre lentement. Vous pourrez alors le contrôler en poussant le joystick vers la gauche ou la droite. Lorsque vous passez au-dessus du panier contenant l'étoile 5, lâchez le bouton de saut.

Si vous n'arrivez pas à viser ce panier, voici un petit conseil supplémentaire : avant de vous envoler, appuyez sur Start et mettez la

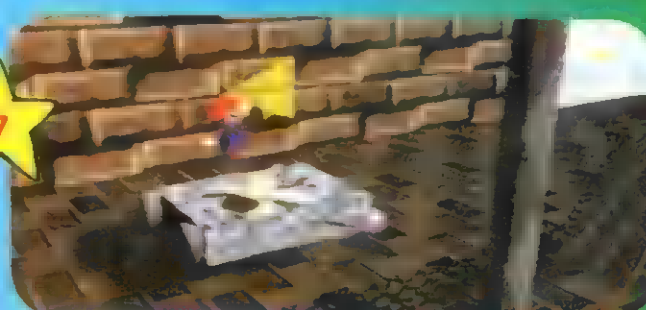


vue en mode Fixe. Une fois que

le hibou aura atteint le sommet du monde et recommencera à battre des ailes, attendez quatre secondes et gardez enfoncé le bouton R. Vous n'aurez alors qu'à vous diriger et relâcher le bouton de saut lorsque vous verrez votre ombre passer au-dessus du panier !



Utilisez le canon et tournez-le vers la droite en visant comme indiqué sur la photo, afin de casser le coin du mur. Vous n'avez plus qu'à remonter pour aller cueillir l'étoile.



Ramassez 100 pièces jaunes. Détruisez les fleurs car chacune d'elles libèrent une pièce bleue. Cassez également les « mini-boss » en leur sautant dans le dos.



Monde 3

Baie des pirates

Premier contact avec un niveau où la plus grosse partie de l'action se passe sous l'eau. Il faut récupérer de l'air au bon moment en prenant des pièces ou en remontant à la surface. Un niveau « reposant ».



Plongez vers le galion et allez narguer la murène qui s'y cache. Ensuite, remontez à la surface puis replongez. La murène est sortie de sa tanière. Entrez à l'intérieur et ouvrez les caisses dans l'ordre indiqué sur la photo. Pour chaque caisse ouverte, une bulle d'air vous remet votre énergie au maximum.

Une fois les quatre caisses ouvertes, un bloc contenant la première étoile apparaît au bout de la pièce. Pour l'atteindre, soyez patient et calculez vos sauts... le terrain est en pente glissante.

2



Plongez vers l'endroit où se trouvait le galion (qui est maintenant remonté à la surface). La murène s'est trouvée une autre tanière. Approchez-vous en pour la faire sortir, puis suivez-la. À sa queue est accrochée une étoile. Touchez-la pour la prendre.

3



3



Plongez une nouvelle fois à l'endroit où se trouvait le galion. Dirigez-vous vers le cercle de pièces jaunes (une vie apparaît lorsque vous passez au centre du cercle). Continuez votre chemin pour rentrer dans un tunnel sous-marin qui débouche dans une grotte. À l'intérieur se trouve, à nouveau, quatre caisses de bois. Ouvrez-les dans l'ordre indiqué sur la photo. Une étoile apparaît.

Le repaire de la murène



Montez dans le canon 3 (voir plan) et visez comme indiqué sur la photo. Passez la corniche avec les deux ennemis et franchissez le précipice à l'aide d'un saut en longueur (course, gâchette, saut). Continuez et montez vers la droite. Arrivé au mur, il vous faudra sauter, rebondir sur le mur (en appuyant à nouveau sur le bouton de saut) afin d'atteindre la corniche supérieure. Continuez vers la gauche où vous exécuterez à nouveau la même cabriole en vous élançant, cette fois-ci, à l'aide d'un triple saut ! Si vous tombez, un cœur vous redonnera toute votre énergie ; ce qui vous permettra de vous y reprendre autant de fois que vous le voudrez. Avancez ensuite sur la glace avec prudence et la sixième étoile sera à vous !



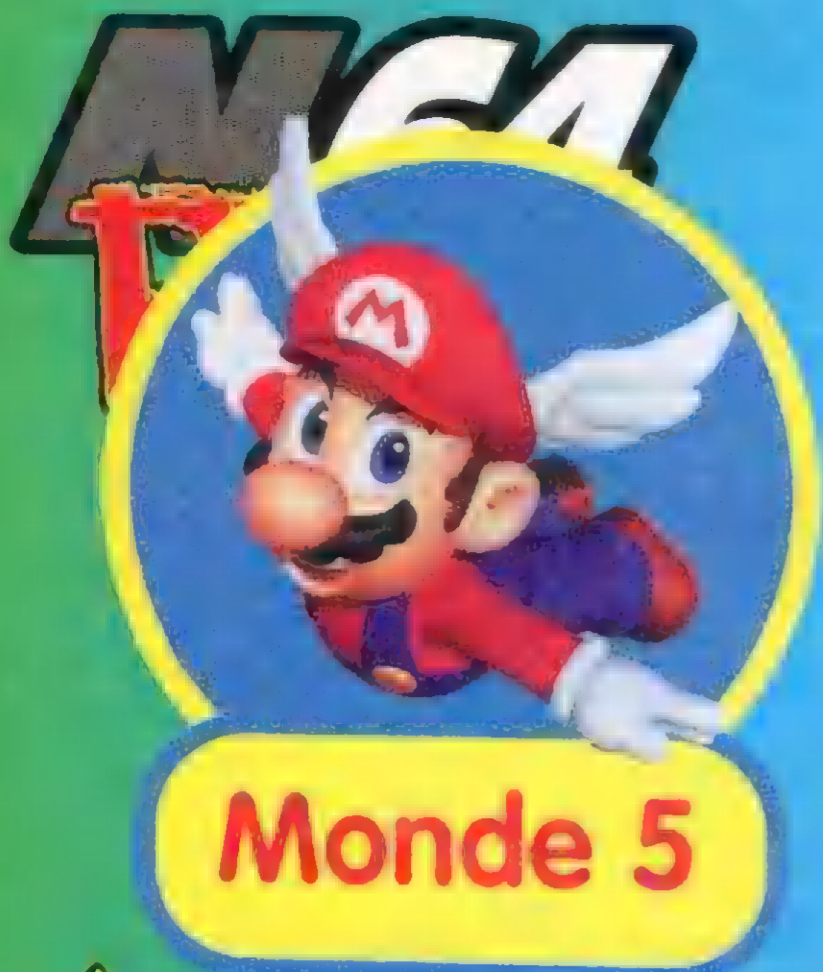
Ce niveau est plein de pièces ! Entrez dans la cheminée pour faire la glissade, où vous pourrez ramasser plus de 75 pièces. Remontez en utilisant le téléporteur et faites la grande glissade qui tourne autour du level où vous devriez trouver les pièces manquantes. Le cas échéant, ramassez quelques pièces rouges et cassez le bouton bleu (voir Etoile 4 pour y accéder) afin de compléter votre butin.

1 → 2



2 → 1

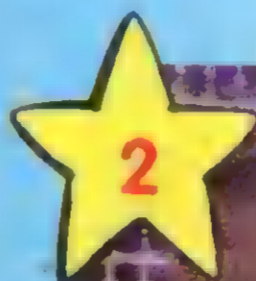




Manoir de Big Boo

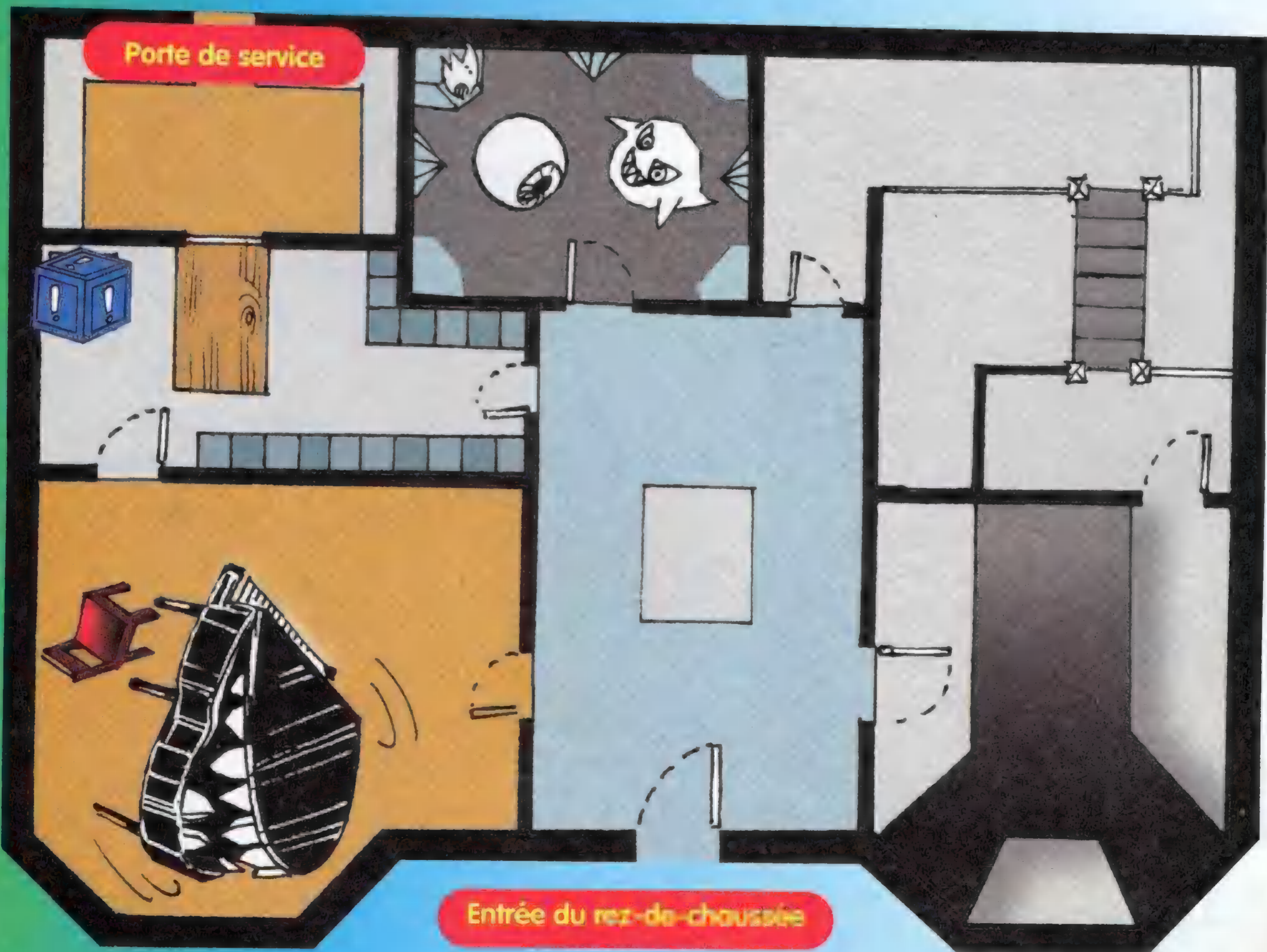
Pour accéder au manoir hanté, il faut tuer le gros fantôme dont la position est indiquée sur le plan 2 du Château. Par ailleurs, vous apprendrez le rebond contre les murs...

Une technique pas évidente mais indispensable.

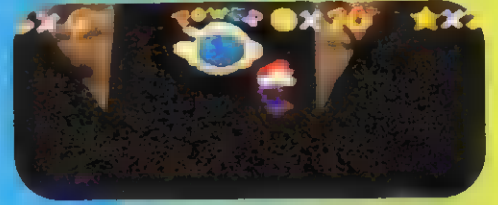


Faites le tour du manoir et entrez par la porte de service. Elle donne sur une petite pièce où se trouve un fantôme. Éliminez-le d'un saut rodéo (saut puis bouton Z). Une voix se fait alors entendre. Retournez à l'entrée principale du manoir et entrez par les doubles portes : un gros fantôme vous y attend ! Trois attaques rodéo suffisent pour en venir à bout. Un escalier apparaît ensuite. Empruntez-le pour obtenir la première étoile.

Pénétrez dans la grange qui se trouve à l'extérieur du manoir. Empruntez l'ascenseur pour descendre ; vous vous retrouverez dans une espèce de cave humide. Vous ne tarderez pas à entrer dans une pièce circulaire où une mélodie se fait entendre. Supprimez les petits fantômes ; un gros ne tardera pas à venir... Éliminez-le toujours à l'aide de l'attaque rodéo. La deuxième étoile apparaîtra.



SUPER 64 MARIO



Remontez à la source des pierres roulantes, comme pour la première étoile, mais au lieu de passer par la porte, effectuez un double saut, suivi d'un rebond sur le mur gauche du petit couloir qui mène à cette porte. Si vous avez rebondi suffisamment haut, Mario devrait s'accrocher à une corniche où se trouve l'étoile.



Ramassez les pièces jaunes. Pour trouver son compte de pièces, il suffit de revisiter tous les endroits du niveau en détruisant la totalité des ennemis rencontrés. Commencez par le labyrinthe au gaz asphyxiant, où vous récolterez un maximum de pièces en sautant sur la caisse libérant les pièces bleues.

Affreux bassin



Ce monde aquatique est composé de deux grands bassins reliés par un passage sous-marin.

Nous n'avons pas jugé utile de dessiner le plan de ce monde. Voici donc en images la manière de récupérer les étoiles.

1



Rejoignez le deuxième bassin. Montez sur la berge et activez l'interrupteur (2, 3). Grimpez sur les caisses qui apparaissent juste devant vos yeux. Vous pourrez monter sur le sous-marin et récupérer l'étoile qui s'y trouve.

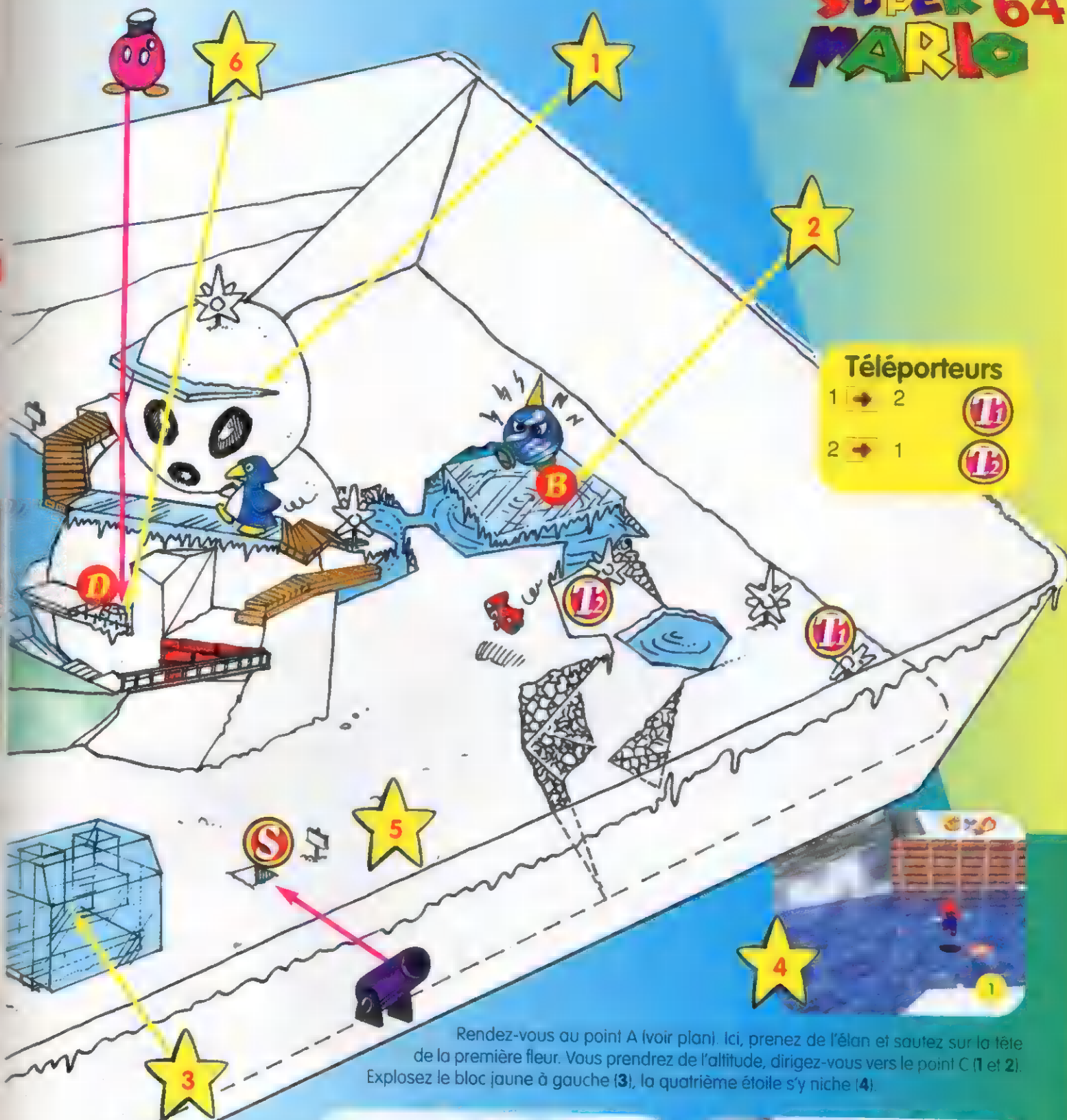


2



Il s'agit d'ouvrir les coffres dans l'ordre indiqué sur la photo. Ces caisses se trouvent dans le premier bassin. Prenez garde au

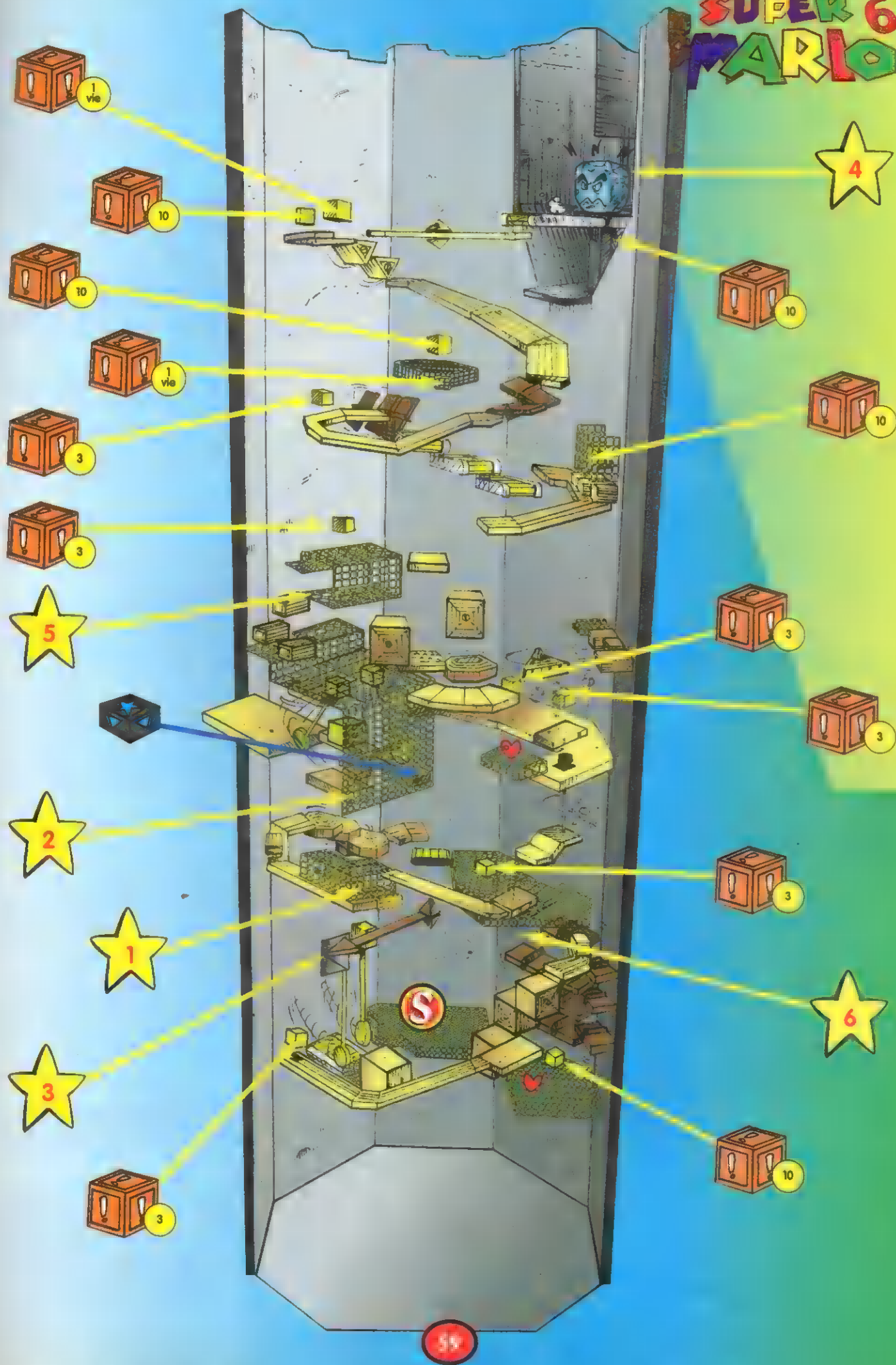
courant qui vous entraîne au milieu du geyser. Ce dernier vous aspire. Pas de grosses difficultés mis à part le courant.



SUPER 64 MARIO



SUPER 64 MARIO





Pour obtenir cette étoile, il vous faut activer le canon : sur le bas de l'île aux pièces rouges, allez complètement à gauche. Mettez-vous au bord du vide, face au cœur. Courez et sautez au moment où vous marchez sur le cœur, puis enchaînez des rebonds sur les murs jusqu'à atteindre le haut de l'île. Parlez à la bombe rose, puis allez dans le bateau pirate comme pour l'étoile 1. Le canon se trouve à l'arrière du bateau. Visez comme indiqué sur la photo pour atteindre l'île de la caisse contenant l'étoile.

SUPER 64 MARIO



- 1 → 2 (T1)
2 → 1 (T2)



